

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	33441
Nombre	Diseño de Proyectos Interactivos
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6.0
Curso académico	2020 - 2021

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	Facultad de Filología, Traducción y Comunicación	4	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1301 - Grado Comunicación Audiovisual	17 - Compl. format. carácter optativo 4º curso	Optativa

Coordinación

Nombre	Departamento
HUGUET CLEMENTE, MARIA CARMEN	340 - Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación

RESUMEN

Aplicación práctica de la base curricular del módulo ‘Tecnologías Audiovisuales Interactivas’ focalizada al diseño de aplicaciones y proyectos multimedia interactivos. Ambos módulos, de este modo, se complementan mutuamente, atendiendo más aquí a aspectos de diseño como la usabilidad, el guión multimedia, la composición, etc; dentro de la dinámica de trabajo de la creación de un proyecto con todas sus fases de búsqueda de objetivos, adecuación al usuario final, marketing y evaluación.

Asimismo, habrá una parte práctica de introducción al programa de elaboración de productos interactivos ‘Flash’



CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

Diseño WEB.

Interés por el funcionamiento básico de un ordenador.

Interés por el funcionamiento y la comprensión de la WEB y las posibilidades comunicativas a través de la misma.

Interés por explorar las vías de comunicación, distribución y explotación de productos interactivos por distintos canales y soportes.

COMPETENCIAS

1301 - Grado Comunicación Audiovisual

- Conocer la comunicación como proceso y los diferentes elementos que lo constituyen. Poseer y comprender los conocimientos de la especificidad de los discursos, así como de los modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales. Conocer las distintas teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus diferentes lenguajes.
- Saber aplicar dichos conocimientos (3.2.2.1) para transmitirlos profesional y éticamente de manera comprensible a la ciudadanía.
- Ser capaz de transmitir ideas, problemas y soluciones dentro del área de la Comunicación Audiovisual.
- Conocimiento de los diversos lenguajes, códigos y modos de representación propios de los distintos medios tecnológicos y audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo e imagen electrónica, internet, etc. a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural y su evolución a lo largo del tiempo, que deberá generar la capacidad para analizar relatos y obras audiovisuales, considerando los mensajes icónicos como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.
- Capacidad para profundizar en los conocimientos adquiridos y para aplicar y desarrollar las competencias en los diversos campos a que se extiende la comunicación audiovisual.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Comprender las diferentes fases implicadas en la creación de un producto interactivo para la WEB o la TV digital , así como ser capaz de elaborar un proyecto basado en las mismas.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Introducción: Fases de un Proyecto Interactivo Multimedia. Tipos. (teoría)

Concepto de Proyecto Multimedia Interactivo.

Tipos de Proyecto Interactivo.

Diferentes fases a desarrollar en el Proyecto: planteamiento, desarrollo y evaluación.

2. Planteamiento. ¿De qué consta?. (teoría)

Analizar los diferentes factores implicados en el planteamiento de un Proyecto Interactivo: objetivos, usuarios, medios

3. Desarrollo: Gestión de Contenidos. (Teoría)

Producción de contenidos. Fuentes, formatos y actualización de los mismos.

4. Desarrollo: Diseño de Navegación

El Guión Multimedia.

Estructura del sitio.

Diseño de la interactividad, enlaces y recursos de navegación.

5. Desarrollo: Diseño de interfaz

Composición

Imagen Corporativa.

Tipografía, colores y Fuentes.

Tratamiento de imágenes digitales.

Controles de navegación: la usabilidad.

6. Desarrollo: Producción Técnica

Programación.

Herramientas de Autor.

Software libre y/o propietario.

Dominios. Alojamiento y Posicionamiento WEB

Seguridad y mantenimiento..

**7. Diseño e implementación de aplicaciones interactivas.**

Análisis y/o creación de diferentes ejemplos de diseño e implementación de alguna aplicación interactiva, dentro de diferentes posibilidades: portal WEB, aplicación educativa, videojuego, presentación de empresa, etc, incluyendo posibles ideas de aplicaciones aportadas por alumnos. Evaluación del proyecto utilizando diferentes puntos a tener en cuenta y de acuerdo a las expectativas: contenidos, navegación, interactividad, usabilidad, visibilidad

8. Introducción a la producción multimedia con Flash. (Práctica)

1. Entorno de trabajo en Flash
2. Administración de documentos
3. Dibujar
4. Trabajar con objetos
5. Texto
6. Sonidos y video
7. Símbolos y bibliotecas
8. Líneas de tiempo, capas y animación
9. Acciones y publicación.

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases de teoría	30,00	100
Prácticas en aula informática	30,00	100
Elaboración de trabajos en grupo	25,00	0
Elaboración de trabajos individuales	25,00	0
Estudio y trabajo autónomo	40,00	0
TOTAL	150,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología está basada en que los conocimientos se adquieran a partir de la práctica. A partir de una indispensable teoría entregada en forma de clases magistrales, la idea es que los alumnos ‘construyan’ su propio aprendizaje a partir de esos cimientos, y del análisis y la creación de textos afines .



EVALUACIÓN

La evaluación se fundamentará en tres aspectos:

- La actitud, participación y asistencia a las clases, que tendrán un contenido tanto teórico como práctico
- La nota derivada de un examen final escrito, del tipo respuesta corta
- La nota derivada de los trabajos realizados por grupos

La nota final se extraerá de la media de los conceptos anteriores como sigue:

Nota examen teórico = 45%

Nota del trabajo por grupos = 45%

Actitud, participación y asistencia = 10%

Hay que tener en cuenta que, para poder efectuar las medias y, por tanto, tener la posibilidad de aprobar, la asistencia a la parte práctica es obligatoria, donde además habrá una serie de prácticas individuales, que si bien no contarán para la nota final, sí que serán indispensables para poder efectuar esa media.

Es indispensable, además, tener aprobadas tanto la parte teórica (el examen por escrito) como el trabajo en grupo, para poder efectuar las medias. Se entiende, pues, que de forma independiente habrá que tener en cada una de ellas al menos un cinco.

REFERENCIAS

Básicas

- David Crowder/Andrew Bailey: CREACIÓN Y DISEÑO WEB. Anaya Multimedia, 2005
- Guillem Bou: El Guión Multimedia, Anaya Multimedia, 1997 (Descatalogado)
- VV.AA.: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL. Anaya Multimedia, 1999
- <http://www.w3c.es/>

Complementarias

- VV.AA.: DISEÑO Y DESARROLLO MULTIMEDIA. Sistemas, Imagen, Sonido y Vídeo. Ra-Ma, 2002



- VV.AA.: ¡PÁSATE A LINUX!. Inforbooks, 2007
- <http://www.imageandart.com/>
- <http://www.desarrolloweb.com/>
- <http://www.gfxworld.ws/>
- <http://www.gfxworld.ws/>
- <http://www.w3.org/>
- http://gvenom.com/recursos_web/
- <http://wix.com/>

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno